

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pemilihan Judul

Perkembangan teknologi yang semakin canggih memberi pengaruh terhadap kegiatan ekonomi khususnya di bidang keuangan. Uang tunai yang menjadi alat pembayaran pokok sekarang sudah bertransformasi dalam bentuk digital yang kita kenal sebagai *electronic money* atau *e-money*. *Electronic money* adalah alat pembayaran yang memiliki nilai uang yang tersimpan secara elektronik dalam suatu media server atau chip. *e-money* dapat digunakan untuk berbagai macam jenis pembayaran seperti membayar tiket transportasi umum, tarif jalan tol dan berbelanja di toko yang bekerja sama dengan penerbit *e-money*. Nilai uang dalam *e-money* akan berkurang pada saat konsumen menggunakannya untuk pembayaran.

Electronic Money hadir di Indonesia sejak tahun 2009, *e-money* diterbitkan oleh pihak perbankan dan lembaga selain bank atas perizinan dari Bank Indonesia. Penyelenggaraan uang elektronik di Indonesia diatur dalam peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tepatnya pada tanggal 13 April 2009 tentang uang elektronik dan pada Surat Edaran Bank Indonesia no.11/11/DASP tahun 2009. Kemudian peraturan tersebut disempurnakan kembali dengan peraturan Bank Indonesia nomor 16/12/PBI/2014 pada tahun 2016, Bank Indonesia kembali melakukan perubahan yang kedua dari peraturan sebelumnya dengan diterbitkannya Peraturan Bank Indonesia nomor 18/17/2016, kemudian dilakukan pergantian kembali pada tahun 2018 melalui peraturan Bank Indonesia nomor 20/6/PBI/2018. Peraturan ini dikeluarkan oleh Bank Indonesia selain untuk memastikan penyelenggaraan *e-money* yang aman, efisien dan lancar, peraturan ini juga mengatur mekanisme pengawasan yang lebih terstruktur, terintegrasi, dan menyeluruh melalui penguatan aspek kelembagaan, standar keamanan, pemrosesan secara domestik, dan

perlindungan konsumen *e-money* termasuk kehati-hatian dalam pengelolaan dana dan float (Bank Indonesia, 2018).

Sejak pertama kali dirilis, sudah ada begitu banyak perubahan yang terjadi pada *e-money* dan semuanya menunjukkan pertumbuhan atau perkembangan positif. Transaksi di era digital saat ini, masyarakat mulai banyak dibanjiri dengan berbagai macam produk dan layanan seperti yang sedang eksis di kalangan mahasiswa yaitu pembayaran transportasi online dan pemesanan makanan melalui aplikasi menggunakan *Go pay*, *OVO*, *Shopee pay*, *BCA m-banking* atau masih banyak lagi yang lainnya. Untuk sistem pengisian saldo awal atau isi ulang juga bervariasi, mulai dari pengisian lewat *ATM*, lewat *Indomaret*, *Alfamart* atau yang lainnya.

Berikut ini daftar uang elektronik yang sudah terdaftar di Bank Indonesia:

Tabel 1.1
Lembaga Penerbit *E-Money*

No.	Lembaga	<i>E-Money</i>
1.	PT Artajasa Pembayaran Elektronik	MYNT e-money
2.	PT Bank Central Asia Tbk	Sakuku dan Flazz
3.	PT Bank CIMB Niaga	Rekening Ponsel
4.	PT Bank DKI	Jakarta One/JakOne dan JakCard
5.	PT Bank Mandiri (Persero) Tbk	Mandiri e-Cash dan Mandiri e-Money
6.	PT Bank Mega Tbk	Mega Virtual dan Mega Cash
7.	PT Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk	UnikQu dan TapCash
8.	PT Bank Nationalnobu	Nobu e-money
9.	PT Bank Permata	BBM Money
10.	PT Bank Rakyat Indonesia	T bank dan Brizzi
11.	PT Finnet Indonesia	Finn Channel
12.	PT Indosat Tbk	PayPro/Dompetku
13.	PT Nusa Satu Inti Artha	DokuPay
14.	PT Skye Sab Indonesia	Skye Mobile Money dan SkyeCard
15.	PT Telekomunikasi Indonesia Tbk	Flexy Cash dan iVas Card
16.	PT Telekomunikasi Seluler	T-Cash dan Tap Izy

Lanjutan Tabel 1.1

No.	Lembaga	E-Money
17.	PT XL Axiata Tbk	XL Tunai
18.	PT Smartfren Telecom Tbk	Uangku
19.	PT Dompot Anak Bangsa	Go-Pay
20.	PT Witami Tunai Mandiri	TrueMoney
21.	PT Espay Debit Indonesia Koe	Dana
22.	PT Bank QNB Indonesia Tbk	Dooet
23.	PT BPD Sumsel Babel	BSB Cash
24.	PT Buana Media Teknologi	Gudang Voucher
25.	PT Bimasakti Multi Sinergi	Speed Cash
26.	PT Visionet Internasional	OVO Cash
27.	PT Inti Dunia Sukses	iSaku
28.	PT Veritra Sentosa Internasional	Paytren
29.	PT Solusi Pasti Indonesia	KasPro
30.	PT Bluepay Digital Internasional	Bluepay
31.	PT Ezeelink Indonesia	Ezeelink
32.	PT E2Pay Global Utama	M-Bayar
33.	PT Cakra Ultima Sejahtera	DUWIT
34.	PT Airpay International Indonesia	Shopeepay
35.	PT Bank Sinarmas	Simas E-Money
36.	PT Transaksi Artha Gemilang	OttoCash
37.	PT Fintek Karya Nusantara	LinkAja

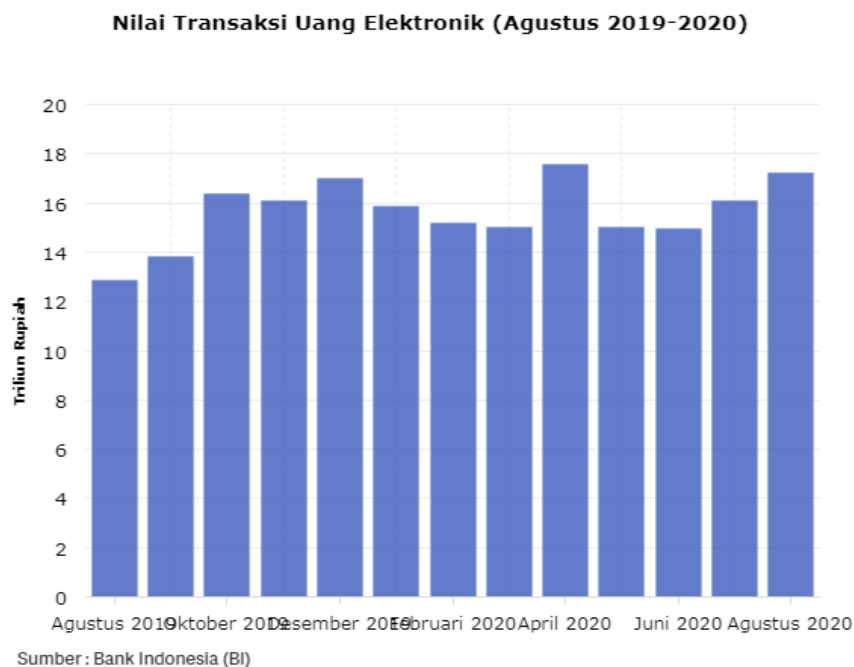
Sumber: Kompas.com, 2019

Berdasarkan Tabel 1.1 menunjukkan bahwa jumlah lembaga penerbit di Indonesia sudah banyak dan beragam ini menunjukkan bahwa penggunaan *e-money* sudah eksis, faktor utama yang membuat *e-money* mulai eksis di Indonesia yaitu karena penggunaan media sosial dalam melakukan bisnis. Penggunaan media sosial pada bisnis *online* yang semakin marak dari tahun ke tahun dan memiliki perkembangan yang signifikan, menjadi tuntutan untuk menggunakan *e-money* sebagai alat pembayaran transaksi online. Bahkan sekarang tidak sebatas transaksi online saja yang menggunakan uang elektronik melainkan transaksi *offline* juga seperti pembayaran di beberapa restoran atau toko yang menggunakan *e-money* sebagai alat pembayarannya guna memudahkan pelanggan. Selain praktis, penggunaan *e-money* juga

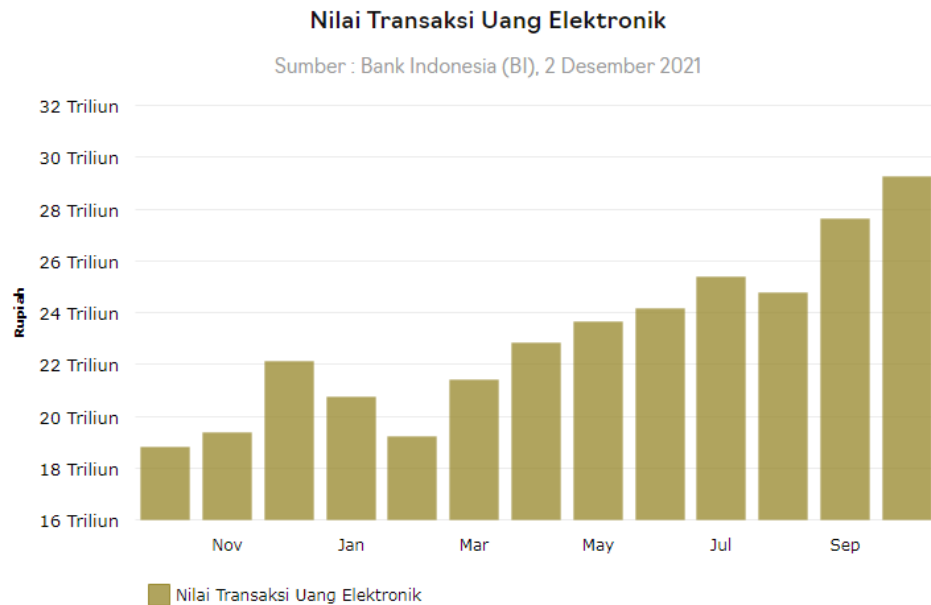
menawarkan keuntungan tersendiri untuk para penggunanya. Diantaranya seperti:

1. Mengurangi peredaran uang palsu di masyarakat.
2. Mencegah risiko pencurian atau perampokan karena membawa uang tunai dalam jumlah banyak.
3. Transaksi lebih akurat karena dilakukan oleh komputer atau mesin.
4. Tidak perlu menunggu uang kembalian karena nominal uang Anda akan langsung dipotong.
5. Proses transaksi bisa dilakukan dengan relatif lebih cepat.
6. Dapat digunakan untuk berbagai macam transaksi bernilai kecil dengan frekuensi yang tinggi, seperti: bayar tol, tiket transportasi, bayar parkir, pembayaran *fast food*, dan transaksi lainnya.

Dari keuntungan-keuntungan tersebut kemudian menimbulkan persepsi terhadap minat penggunaan *e-money*. Persepsi yang akan penulis bahas mengenai persepsi manfaat, kemudahan dan keamanan terhadap minat penggunaan *e-money*.



Gambar 1.1 Transaksi *E-Money* Tahun 2019-2020
Sumber: Databooks



Gambar 1.2 Transaksi *E-Money* Tahun 2021

Sumber: Databooks

Dari gambar 1.1 dan gambar 1.2 dapat dilihat bahwa nilai transaksi *e-money* mengalami fluktuasi atau naik turunnya jumlah transaksi yaitu sebagai berikut:

Tabel 1.2
Fluktuasi pada Transaksi *E-Money* Tahun 2019-2021

Bulan	Jumlah (\pm)	Keterangan
Agustus – Oktober 2019	13 – >16 triliun	Naik
November 2019	16 triliun	Turun
Desember 2020	17 triliun	Naik
Januari – Maret 2020	16 – 15 triliun	Turun
April 2020	>17 triliun	Naik
Mei – Juni 2020	15 triliun	Turun
Juli – Agustus 2020	16 – 17 triliun	Naik
Oktober – Desember 2020	19 – 22 triliun	Naik
Januari – Februari 2021	21 – 19 triliun	Turun
Maret - Juli 2021	21 – >25 triliun	Naik
Agustus 2021	>24 triliun	Turun
September – Oktober 2021	<28 – 29 triliun	Naik

Sumber: Data primer diolah , 2022

Tabel 1.2 dapat disimpulkan bahwa walaupun mengalami fluktuasi pada transaksi *e-money* tapi jumlah transaksi melalui *e-money* pada beberapa tahun belakang memiliki jumlah yang sangat besar yaitu mencapai angka triliunan rupiah.

Penggunaan *e-money* yang semakin tinggi membuat banyak studi mengkaji fenomena-fenomena dalam *e-money*. Peneliti banyak yang tertarik untuk menganalisis mengenai faktor-faktor terkait dengan penggunaan *e-money*. Utami dan Kusumawati (2017:40) menyimpulkan bahwa kemudahan dan keamanan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan *e-money* pada mahasiswa, tetapi pengaruh kegunaan tidak memiliki pengaruh yang signifikan. Ashif (2019:82) menyimpulkan bahwa persepsi kemanfaatan dan resiko berpengaruh terhadap penggunaan *e-money* Bank Syariah Mandiri, dan persepsi kemudahan penggunaan tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan layanan *e-money* Bank Syariah Mandiri.

Perkembangan *e-money* yang semakin marak dan penelitian-penelitian sebelumnya terkait dengan *e-money*, penulis tertarik untuk meneliti tentang penerapan penggunaan *e-money* pada lingkungan Politeknik Negeri Sriwijaya yang belum menerapkan transaksi melalui *e-money*. Dan faktor-faktor seperti manfaat, keamanan, dan kemudahan akan hal yang akan diteliti pengaruhnya terhadap minat mahasiswa untuk penggunaan *e-money*. Maka dari itu peneliti tertarik melakukan penelitian secara akademis dengan mengambil judul: **“Manfaat, Kemudahan dan Keamanan Terhadap Minat Penggunaan *E-Money* Studi Kasus Mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya”**.

1.2 Perumusan Masalah

1. Apakah manfaat memberikan pengaruh terhadap minat penggunaan *e-money* pada mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya?
2. Apakah kemudahan memberikan pengaruh terhadap minat penggunaan *e-money* pada mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya?

3. Apakah keamanan memberikan pengaruh terhadap minat penggunaan *e-money* pada mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya?

Dengan demikian perumusan masalah adalah bagaimana pengaruh manfaat, kemudahan dan keamanan terhadap minat penggunaan *e-money* pada mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya.

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Untuk mempermudah dan membuat laporan akhir ini terarah dan tidak menyimpang dari perumusan masalah, maka penulis membatasi ruang lingkup pembahasan. Adapun ruang lingkup yang akan dibahas penulis adalah Manfaat, Kemudahan, dan Keamanan Terhadap Minat Penggunaan *E-Money* Studi Kasus Mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya.

1.4 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh manfaat, kemudahan dan keamanan terhadap minat penggunaan *e-money* pada Mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya.

1.4.2 Manfaat Penelitian

- a. Berguna sebagai referensi dan penambah wawasan mengenai persepsi manfaat, kemudahan dan keamanan terhadap minat penggunaan *e-money*. Dan dapat dimanfaatkan sebagai strategi pemasaran untuk meningkatkan minat penggunaan terhadap *e-money*.
- b. Sebagai referensi dan informasi tambahan mahasiswa/i dalam melakukan penelitian dalam bidang yang serupa.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Politeknik Negeri Sriwijaya yang beralamat di Jalan Srijaya Negara, Bukit Lama, Kec. Ilir Barat I, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Objek penelitian yang diteliti adalah mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya.

1.5.2 Jenis dan Sumber Data

Sumber data menurut Suharsimi Arikunto (2013:172) adalah sebagai berikut: “Sumber data dalam penelitian adalah sumber darimana data dapat diperoleh.” Sumber data dapat berasal dari Data Primer dan Data Sekunder.

a. Jenis Data

Sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data primer diperoleh dari menyebar kuesioner kepada mahasiswa pengguna *e-money* di Politeknik Negeri Sriwijaya.

b. Sumber Data

Sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen. Data sekunder didapatkan melalui jurnal-jurnal, buku dan hasil penelitian orang lain yang telah dipublikasikan.

1.5.3 Metode Pengumpulan Data

a. Riset Lapangan

Angket (Kuesioner) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2017:162). Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, kuesioner

juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Kuesioner dapat berupa pertanyaan/ Pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos, atau internet.

Dalam hal ini, responden merupakan mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya. Pertanyaan yang akan dibuat dalam kuesioner berisikan sejumlah pertanyaan terkait dengan bagaimana pengaruh persepsi manfaat, kemudahan dan keamanan terhadap minat penggunaan *e-money*.

b. Riset Kepustakaan

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan referensi yang diarahkan kepada pencarian referensi data dan informasi melalui dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, foto-foto, gambar, maupun dokumen elektronik yang dapat mendukung dalam proses penulisan dan sesuai dengan apa yang dibahas dalam Laporan Akhir.

1.5.4 Populasi dan Sampel

a. Populasi

Menurut Sugiyono (2016:148) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif Politeknik Negeri Sriwijaya.

Tabel 1.3
Komposisi Mahasiswa Terdaftar pada Semester Genap
Tahun 2022

No.	Jurusan	Jumlah
1.	Teknik Sipil	895
2.	Teknik Mesin	977
3.	Teknik Elektro	1.722
4.	Teknik Kimia	961
5.	Akuntansi	1.183
6.	Administrasi Bisnis	1.064
7.	Teknik Komputer	727
8.	Manajemen Informatika	1.118
9.	Bahasa Inggris	261
Jumlah		8.908

Sumber: Bagian Akademik, 2022

b. Sampel

Menurut Sugiyono (2016:149) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

Berikut cara penentuan jumlah sampel untuk penelitian dengan tingkat kesalahan yang bisa ditolerir dalam penelitian ini sebesar 10%, adapun perhitungan sampel menggunakan rumus Slovin:

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

E = Taraf kesalahan

Pengambilan sampel dengan rumus Slovin yaitu sebagai berikut:

$$n = \frac{8.908}{1+8.908(10\%)^2}$$

$$n = \frac{8.908}{1+89,08}$$

$$n = 98,88$$

Dalam penelitian ini sampel dari 98,88 dan dikenakan menjadi 99 mahasiswa, jadi pembagian kuesioner agar diberikan kepada 99 responden.

c. Teknik Sampling

Pengambilan sampel dari populasi penelitian dilakukan dengan teknik pengambilan Sampel Proporsional Random Sampling, yaitu cara pengambilan sampel dari anggota populasi dengan menggunakan cara acak tanpa memperhatikan strata dalam populasi tersebut.

Kemudian dilakukan penentuan jumlah sampel pada masing-masing jurusan dengan menentukan proporsinya sesuai dengan jumlah mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya yang diteliti. Jumlah sampel setiap jurusan didapatkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$N = \frac{n}{S} x n'$$

Keterangan.

N= Jumlah sampel tiap jurusan

n= Jumlah populasi tiap jurusan

n'= Jumlah total sample

S= Jumlah total populasi mahasiswa Polstri

Hasil yang didapatkan dari masing-masing proporsional random sampling jumlah sampel dari setiap jurusan adalah sebagai berikut:

Tabel 1.4
Jumlah Sampel Penelitian Berdasarkan Jurusan

No.	Jurusan	Jumlah	Rumus	Jumlah Sampel
1.	Teknik Sipil	895	$(895:8.908) \times 99$	10
2.	Teknik Mesin	977	$(977:8.908) \times 99$	11
3.	Teknik Elektro	1.722	$(1.722:8.908) \times 99$	19
4.	Teknik Kimia	961	$(961:8.908) \times 99$	11
5.	Akuntansi	1.183	$(1.183:8.908) \times 99$	13
6.	Administrasi Bisnis	1.064	$(1.064:8.908) \times 99$	12
7.	Teknik Komputer	727	$(727:8.908) \times 99$	8
8.	Manajemen Informatika	1.118	$(1.118:8.908) \times 99$	12
9.	Bahasa Inggris	261	$(261:8.908) \times 99$	3
Jumlah		8.908		99

Sumber: Data primer diolah, 2022

Berdasarkan tabel diatas maka dapat diketahui jumlah sampel sebanyak 99 mahasiswa.

1.5.5 Analisa Data

a. Metode Kuantitatif

Metode pendekatan kuantitatif, seperti yang dikemukakan (Sugiyono 2017:8) diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada *filosofat positivisme*, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk mengacu hipotesis yang telah ditetapkan.

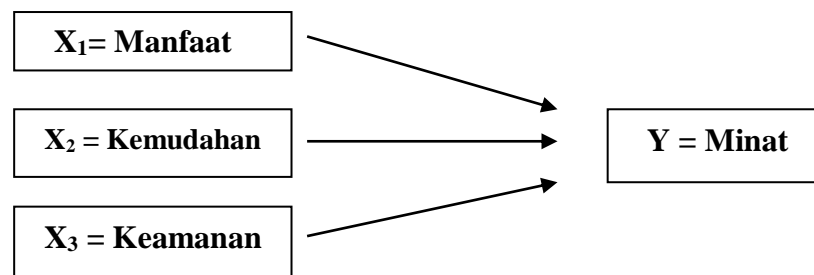
b. Metode Deskriptif

Penelitian yang akan digunakan penulis dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Menurut (Resseffendi 2010:33) mengatakan bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang menggunakan observasi, wawancara atau angket mengenai keadaan sekarang ini, mengenai subjek yang sedang kita teliti. Melalui angket dan sebagainya kita mengumpulkan data untuk menguji hipotesis atau menjawab suatu pertanyaan.

c. Variabel Penelitian

Menurut Kidder (1981) dalam Sugiyono (2016:95) menyatakan bahwa variabel adalah suatu kualitas (qualities) dimana peneliti mempelajari dan menarik kesimpulan darinya. Variabel dependen pada penelitian ini adalah minat terhadap penggunaan *e-money* (Y), sedangkan variabel independennya adalah Manfaat (X_1), Kemudahan (X_2) dan Keamanan (X_3).

Adapun variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1.3 Kerangka Pikir

Ketiga komponen dari variabel independen dipilih berdasarkan indikator minat yaitu mendukung kecenderungan seseorang untuk membeli, menggunakan, mereferensikan suatu produk dan bahkan minat yang menggambarkan perilaku seseorang yang mencari informasi untuk mendukung sifat-sifat positif. Hal tersebut dapat didukung dengan manfaat, kemudahan serta keamanan dari penggunaan *e-money*.

d. Skala Pengukuran

Untuk pembuatan kuesioner penelitian ini akan menggunakan skala likert. Menurut Sugiyono (2016:168) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan

atau pertanyaan. Jawaban setiap instrumen mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, maka jawaban itu dapat diberi skor, misalnya:

Tabel 1.5
Pengukuran Skala Likert

No.	Pernyataan	Skor
1.	Sangat Setuju	5
2.	Setuju	4
3.	Ragu-ragu	3
4.	Tidak setuju	2
5.	Sangat tidak setuju	1

Untuk perhitungan menggunakan aplikasi SPSS dan teknik Analisis menggunakan rumus Regresi Berganda, dengan persamaan regresi:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3$$

Keterangan :

- Y : variabel dependen (minat)
 X_1 : variabel independen (manfaat)
 X_2 : variabel independen (kemudahan)
 X_3 : variabel independen (keamanan)
a : nilai konstanta
b (1,2,3,...) : nilai koefisien regresi.

e. Analisis Kuantitatif

Analisis menggunakan teknik kuantitatif dimaksudkan untuk melihat apakah terdapat pengaruh manfaat, kemudahan dan keamanan terhadap minat penggunaan *e-money*.

1. Uji Validitas

Uji validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Data yang

diperoleh dari hasil penyebaran kuesioner oleh penulis akan diuji validitasnya dengan langkah pertama membuat klasifikasi, table yaitu batasan mengenai variabel yang akan diukur. Kemudian menentukan terhadap konstruk apakah valid atau hipotesisnya maka dicari nilai r tabel dengan program SPSS. Nilai r hasil dibandingkan dengan r tabel.

1. Jika r hasil positif dan r hasil $>$ r tabel, maka variabel tersebut valid.
2. Jika r hasil tidak positif dan r hasil $<$ r tabel maka variabel tersebut tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas mengandung pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik. Uji reliabilitas dilakukan pertama menentukan hipotesis. Kemudian r tabel dengan pengujian satu arah untuk mencari nilai r positif, dilakukan dengan menggunakan program SPSS.

1. Jika nilai Cronbach's Alpha $>$ 0,600, maka kuesioner dinyatakan reliabel.
2. Jika nilai Cronbach's Alpha $<$ 0,600, maka kuesioner dinyatakan tidak reliabel.

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak, untuk melakukan pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji signifikan parsial (Uji t) dan uji signifikan simultan (Uji F), dan koefisien determinasi untuk melihat seberapa besar variabel independen mempengaruhi variabel dependen. Dalam penelitian ini uji t, uji F dan uji koefisien determinasi menggunakan program SPSS.

1. Uji Parsial (Uji t)

Uji t untuk melihat sejauh mana setiap variabel independen mempengaruhi variabel dependen secara parsial. Dalam hal ini uji t dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel Manfaat (X_1), Kemudahan (X_2), dan Keamanan (X_3) terhadap variabel Minat Menggunakan *E-Money* (Y) secara parsial atau sendiri-sendiri. Sebelum dilakukan pengujian ditentukan hipotesis sebagai berikut:

H_1 = Variabel Manfaat berpengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya dalam menggunakan *e-money*.

H_2 = Variabel Kemudahan berpengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya dalam menggunakan *e-money*.

H_3 = Variabel Keamanan berpengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya dalam menggunakan *e-money*.

2. Uji Simultan (Uji F)

Untuk melihat pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara bersama-sama dapat dilakukan dengan uji F. Pada penelitian ini uji F dilakukan untuk mengetahui apakah variabel Manfaat (X_1), Kemudahan (X_2), dan Keamanan (X_3) secara bersama-sama terhadap variabel Minat Menggunakan *E-Money* (Y). Adapun hipotesis untuk uji F adalah sebagai berikut:

H_0 = Manfaat, Kemudahan, dan Keamanan *E-money* tidak berpengaruh signifikan secara simultan terhadap minat mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya dalam menggunakan *e-money*.

H_1 = Manfaat, Kemudahan, dan Keamanan *E-money* berpengaruh signifikan secara simultan terhadap minat mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya dalam menggunakan *e-money*.